



VERMONTIC

Revista de Tecnología en el Gimnasio Vermont | Marzo / Mayo de 2016



1^a
edición

GIMNASIO VERMONT

Raquel Lucía Rojas - Rectora
Clara Elsa Galvis - Vicerrectora

NUESTROS ESCRITORES

Fabiana Mariño - 8° Grado
María José Carranza - 8° Grado
Silvia Chacón - 8° Grado
Laura Arias - 11° Grado
Juan José Rincón - 11° Grado
Mauricio Chacón - Jefe Departamento IT
Raúl González - Jefe Departamento Ciencias
Daniel Martínez - Docente Educación Física
Wilson Krüger - Docente IT
Betty Blatt - Autora Misteriosa

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Yenny Oime
Hot Brands

CORRECTORES DE ESTILO

Raúl González
Betty Blatt

CONSEJO EDITORIAL

Mauricio Chacón
Wilson Krüger

DIRECTOR EDITORIAL

Julio César Gualdrón



N° 1, Febrero de 2016
Publicación del Gimnasio Vermont
Departamento de Tecnologías de Información
Bogotá, D.C.

CONTENIDO

Coleccionismo, ¿juego de niños?
From Smartphones to Smartcars
Japón y sus curiosidades
Out of the darkness
Un toque de tecnología moderna
Weirdest things on the Internet
Tecnología y deporte
Vocaloids

FOTOGRAFÍA

Portada: Diego Franco
Concepto: Juan Sebastián Ospina - 7° Grado
Contraportada: Camila Hernández - 5° Grado
Concepto: Julio César Gualdrón

Imagen Nasa:
http://apod.nasa.gov/apod/image/1008/jewelbox_willasch_big.jpg

EDITORIAL



Julio César Gualdrón

VermonTic: Nuestra revista digital

Tenemos el gusto de poder compartir este, un nuevo espacio de comunicación que se genera en el Gimnasio Vermont. Además de los ya existentes, nuestro colegio propende siempre, con el apoyo de sus directivas, a abrir nuevas formas de interacción y participación para los miembros de su comunidad, permitiéndoles expandir sus horizontes, fortaleciendo los lazos de camaradería y trabajo entre ellos y su entorno. A la vez que pueda generar el resultado de este esfuerzo un impacto significativo entre todos los actores presentes en esta interacción.

Con base en esta premisa establecida de apoyo y proyección, el Departamento de Tecnología vio la posibilidad de desarrollar una revista digital de tecnología que le permitiera a los miembros de nuestra comunidad: estudiantes, profesores, padres de familia y administrativos, poder discutir temas de tecnología con diferentes enfoques –lúdico, actualidad, interés general, etc.-, en un espacio creado por y para nuestros miembros.

Para esta primera entrega contamos con la participación de varios estudiantes y profesores que tomaron tiempo de su agenda para escribir sobre temas de tecnología que les apasionan, verlos a través de su propia mirada y compartirlos a través de sus reportajes. Queremos agradecerles a ellos, al programa CAS, a nuestras directivas y a todos aquellos que han aportado en ideas, diagramación y hasta esos pequeños cambios de color, ya que todo esto impacta de manera significativa en lo que queremos llegar a construir con VermonTic.

En las siguientes entregas iremos agregando nuevos elementos de interacción, tales como: videos, QR codes y otro más, para permitir una comunicación más directa de nuestros lectores. Por ahora les dejamos la primera entrega y sabemos que vendrán muchas más.

Este espacio es una ventana de participación a la que todos estamos invitados a ser parte, los esperamos como lectores entusiastas, escritores dedicados y voceros de todo lo que pasa en VermonTic.

¿JUEGO DE NIÑOS?



Mauricio Chacón

Coleccionismo

"Collecting, like most passions, has the capacity to let (the collector) live in another world for a while. If I could tell you why passion allows us to inhabit another world, I would stop collecting." Kim Herzinger, writer and collector.

La afición por coleccionar diferentes elementos es casi tan antigua como la historia del ser humano. Monedas, estampillas, libros, llaves, botellas, obras de arte y otros objetos son buscados, recogidos y organizados por miles de personas. De hecho, esta inclinación natural por coleccionar, ha dado pie a la creación de los museos que preservan la historia y costumbres de los pueblos.

Hoy quiero contarles sobre mi colección personal.

Corría el año 1999 cuando se anunció el estreno de Star Wars Episodio 1: La Amenaza Fantasma. Debo admitir que hasta ese entonces, poco sabía yo de esa historia que ya había tenido tres películas muy exitosas a finales de los 70 y principios de los 80.

Mi recuerdo lejano llegaba a alguna ocasión en la que, en casa de mis abuelos, un tío alquiló las tres películas en formato Beta (¿alguien recuerda que es eso?) para una tarde de cine en casa. Yo me preparé para verlas, pero me quedé dormido a los 10 o 15 minutos de la primera.

El caso es que, debido al próximo estreno, en la famosa "perubólica" (así se le llamaba a la tv por cable de ese entonces, por su elevado número de canales de nuestro hermano país) empezaron a transmitir las películas originales y en alguna de esas ocasiones, por fin pude ver las tres películas originales completas.

Como buen amante de la ciencia ficción, desde ese momento la saga se convirtió en una de mis favoritas. En algunos locales ofrecían productos de mercadeo relacionados con la nueva película y yo logré quedarme con



Algunos de los libros de mi colección, y claro, las pelis.

“Quiero contarles sobre mi colección personal”

un curioso cubo que mostraba en una cara a Darth Vader y en la otra al pequeño Anakin Skywalker en su traje de piloto de Pod. No sabía yo que ese pequeño y curioso artefacto vendría a convertirse en mi primer objeto coleccionable.

Pasaron los años, se estrenaron dos películas más y aunque mi gusto por ellas se mantuvo, muy pocos elementos incorporé a mi “colección”. De hecho, no había tal. Un par de juguetes de M&M y nada más.

Sin embargo, hace más o menos unos cinco años, descubrí en uno de esos almacenes de cadena en donde venden juguetes y ropa para bebés, unas figuras muy reconocidas para mi: C3PO y R2-D2.

Por alguna extraña razón, seguramente asociada a ese niño interior que todos guardamos en alguna parte, no pude resistir las ganas de comprarlas. Y aquí sí empezó la verdadera colección.

No era la primera vez que intentaba coleccionar algo. Ya en algún momento de la vida lo había intentado con carritos e incluso llegar a tener una interesante muestra de objetos de Coca-Cola: botellas, almohada, llaveros y más. Pero un día, mi paciencia no dio más y la colección terminó en regalos o en la basura.

En esta ocasión, las cosas parecían diferentes. Empezando porque no me proponía (hasta ese momento) iniciar una colección. Sin

embargo, cada vez que íbamos con mi esposa a alguno de los almacenes en mención (que era ciertamente con frecuencia, porque teníamos un bebé de un año y algo de edad), era casi obligado el paso por la sección de los juguetes a buscar una nueva figura.

Debo decir que seguía sin ser claro para mi, que estaba iniciando una colección de Star Wars. En esos primeros momentos quise coleccionar diferentes tipos de figuras. En un reconocido periódico salió una bella colección de famosos superhéroes, que juiciosamente compré cada semana.

También compré un par de figuras de héroes de Marvel, que empezaron a ser famosos con el estreno de Iron Man y Thor, e incluso para navidades mi esposa me regaló figuras de Bumblebee y Capitán América.

A pesar de ello, seguíamos pendientes de cada nueva figura de Star Wars que lográbamos conseguir y así, de un momento a otro, la pequeña repisa en las que las iba poniendo, se llenó y desplazaron sin intención a las otras que ya tenía de otras temáticas.

El punto de no regreso se dio hace dos años, cuando sin querer escuché en la radio sobre un evento que se realizaría en Corferias, al cual llamaban SOFA o Salón del Ocio y la Fantasía. Al parecer llevaba ya unos tres años realizándose, pero era la primera vez que sabía de él. Al parecer, en este lugar se reunían personas a las que les gustan los comics, los videojuegos, la robótica y otros



Figura de C3PO, de las primeras de mi colección. (Tomada de: http://ecx.images-amazon.com/images/I/51d-Lk2SgPL._SX300_.jpg)



Una pequeña muestra de algunos objetos de la colección personal.

temas que ahora se agrupan en un concepto interesante: la cultura *geek*.

Por supuesto asistimos y la experiencia fue genial, viendo tantas personas con gustos afines, pero lo más importante fue encontrarnos con coleccionistas de verdad.

Entonces tomé la decisión. Esta vez sí coleccionaría y buscaría figuras de las películas que se habían convertido en mis favoritas. Lo que nunca pensé es que precisamente escogí una de las que más tiene elementos de toda clase. No solo figuras. Hay implementos de cocina, ropa, accesorios, libros y muchísimo más.

Sin embargo, lleno de paciencia y con mucho gusto, he visto cómo la colección ha crecido y se ha vuelto parte, no solo de mi vida cotidiana, sino de la de toda la familia, que como yo comparte el gusto de conseguir cada nuevo elemento, apreciarlo y disfrutarlo.

Es más, los peques ya han iniciado también sus propias colecciones y sé que las veremos crecer cada día más.

Beneficios del coleccionismo

En diferentes estudios se han destacado varios beneficios derivados de coleccionar elementos, entre los que se pueden mencionar:

- Liberar el estrés de lo cotidiano a través de una tarea que implica dedicación de tiempo y relajación.
- Desarrollo de aptitudes como la responsabilidad, la constancia, la paciencia y el orden personal.

“Asistimos y la experiencia fue genial, viendo tantas personas con gustos afines

”

- Promoción de las habilidades de socialización con otras personas.
- Adquirir conciencia sobre el ahorro y el buen manejo personal de las finanzas.

Y tú, ¿Cuándo empiezas tu colección? ¿Qué te gustaría coleccionar? ¿Tienes ya alguna colección y quisieras compartirla?



David Alejandro, Sarah Emilia y sus colecciones de figuras para armar.

KAWAII NIHON

RYŌRI (>-<)!



Fabiana Mariño

Un aspecto nuevo de la comida oriental

Asia - cultura y tecnología

No toda la comida oriental es la comida China, y la mayoría de las personas creemos que la comida oriental es rara, completamente diferente a lo que nosotros comeríamos en nuestra vida diaria y que toda la comida oriental es igual a la comida china. De hecho todos olvidamos que Asia se divide en diferentes partes, y uno de los países que la componen es Japón y que a pesar de su pequeño tamaño es un lugar lleno de nuevas experiencias, y también de nueva comida.

En la comida japonesa usan diferentes ingredientes que no son desconocidos para nosotros, tales como el arroz, los vegetales, los tallarines, mariscos, salsa de soya, carnes y muchos ingredientes que en algún momento debimos haber escuchado. La comida japonesa se puede dividir en diferentes secciones como tallarines, arroces, sopas, sushi y la más deliciosa, los postres. Hay diferentes postres tanto culturales y modernos. El postre tradicional de Japón el Anmitsu, en mi opinión es un postre muy saludable tanto que tal vez podría llamarse ensalada de frutas o algo así, tiene diferentes variedades de frutas como fresas, lichi y también kiwis y viene acompañada de helado y diferentes salsas. El Anmitsu puede ser el postre más saludable del que les hable.

Otros postres culturales de Japón pueden ser el Mochi, Anpan y Melonpan. El mochi por ejemplo esta hecho a base de arroz y relleno con una salsa dulce, puede ser de diferentes colores y relleno de diferentes sabores, por otra parte el Anpan y Melonpan como lo dice el nombre son panes, que al igual que el Mochi son rellenos de cosas muy dulces, lo comen tanto adultos como niños, y existe hasta un anime llamado Anpan-MAN!



“Son rellenas de dulce de chocolate, vainilla o fresa...”

Aunque todos estos se escuchen muy dulces no son los más famosos de Japón, esos postres se podría decir que son modernos o industriales, pueden ser tanto bebidas como pequeños pero dulces postres.

La bebida más dulce es la Ramune, es un refresco muy popular en Japón, parecido a la gaseosa y de distintos colores y sabores. Aunque en realidad esta bebida no fue inventada por los japoneses, al contrario fue creado por unos escoceses. Se empezó a volver popular desde la segunda guerra mundial, por alguna razón la cual no sabría explicar, pero esta bebida se volvió tan famosa que se volvió en un símbolo del festival de verano que se lleva a cabo en Japón. Lo más interesante de esta botella o bebida es que lleva una canica a dentro que evita que el líquido pase a tu boca y para beberla debes sacarla, como un juego!

También hay galletas o dulces, las galletas más famosas y posiblemente muy deliciosas, estas galletas al igual que muchas cosas en Japón están rellenas de cremas. Son galletas con forma de panda lo cual es muy tierno.

Son rellenas de dulce de chocolate, vainilla o fresa. Unas galletas tiernas, dulces y rellenas es #algomuydelicioso. Aunque las galletas Hello Panda son muy populares y tiernas, aún hay algo más famoso que es como un símbolo de dulces japoneses a nivel internacional. ¡Son los Pocky! Se crearon a partir de la simple idea de cubrir un palito con chocolate, pero esa simple idea se volvió en el postre más consumido en Japón, y a medida que la compañía crecía se volvía aún más famoso tanto que se crearon retos y juegos usando los Pockis, y su mayor avance; se volvió internacional. Pero ellos no se quedan atrás también hay diferentes tipos de pocky, hay de tantas variedades, que lo vuelve algo muy delicioso. Ahora te puedes dar cuenta que no todas las cosas orientales son poco atractivas, como antes pensábamos, sino que si lo conoces se puede volver algo muy delicioso. (>v<)

(Sakura)



Imagen tomada de:
<http://mamaloli.com/wp-content/uploads/2012/01/anpan18.jpg>



CLASH OF THE HYBRIDS



Juan José Rincón

So what about a hybrid supercar?

In recent times, we've become more and more aware of our environment. That is; we've begun to recycle unused materials, saving trees, and generally persuading others about the importance of reducing pollution. As it turns out, so have done many of the world's leading industries. Chemical factories have had to come up with ways of disposing radioactive waste, nuclear facilities also are keeping an eye for hazards, and now, the car industry is leading the change of environmental awareness.

In the auto business, a hybrid is a car that runs on a gasoline engine, but with the help of an electric motor its fuel consumption is substantially reduced. Plug in hybrids aren't exactly fun to drive; you do get the sense that your driving isn't contaminating as much, but anyway there isn't any excitement about it.

So what about a hybrid supercar? That sounds promising. McLaren, Porsche and Ferrari are the first companies ever to include this new technology into the motorsport world. The uprising concept is to use the power generated from the electric motor and apply it to the performance delivered from a combustion engine; that way, you still get the fast car you always wanted, and you're still doing your part in environmentally friendly endeavors.

The most important takeaway here is the preservation of the supercar. You'd think that with all of the resources needed to run a car, having one that needs more than twice the normal average, the supercar industry would plummet to a halt. By implementing technologies such as these you could only expect a new era in the racing series.

Today's heavyweight racing candidates are: the McLaren P1, the Porsche 918 Spyder, and the Ferrari LaFerrari. And guess what; they're all hybrids. What's even more exciting to note, is that every single one of these cars has a history



Imagen tomada de: http://s1.cdn.autoevolution.com/images/news/gallery/mclaren-p1-tuned-by-wheelsandmore_2.jpg

Imagen tomada de: <http://fullhdpicture.com/wp-content/uploads/2015/04/Wonderful-Ferrari-LaFerrari-Wallpapers.jpg>

“LaFerrari represents the continuance of Enzo’s heritage”

behind it, all of them come from a purebred racing pedigree and are therefore consolidating a new golden age in the world of high performance automobiles.

Our first exemplar comes courtesy of McLaren Automotive. The P1 is the direct successor to the legendary McLaren F1. In 1991 the F1 achieved the highest land speed of its time; 391 kilometers per hour. It featured the first ever carbon fiber monocoque construction, its seating position was in the middle to ensure a perfect weight distribution, and to date it remains the fastest naturally aspirated engine propelled car in the world. You kind of get the idea of what exactly the P1 will have to live up to. In short, the P1 is running a highly modified version of the engine found in the McLaren MP4-12C, now producing 717 horsepower. Being this a hybrid, the P1’s engine runs alongside with an electric motor, which on itself is good enough for 187 horsepower and can power the car for up to 7 miles. Put together you get a 904 BHP environmentally aware racing machine.

Next up is Porsche’s successor to the Carrera GT. The 918 Spyder gets on with a 4.6 liter naturally aspirated V8 good enough for 608 horses. Mated to this, are two electric motors; one powering the front wheels, and another strapped to the rear axle. The total output is 887 horsepower. The 918 is probably the most efficient car when it comes to green driving; having an all-electric mode that can run the car for up to 14 miles. All wheel drive comes standard and you can upgrade to the Weissach Package which adds 25 horses to the grand

total. The most remarkable achievement from Porsche is not creating such a beast; it’s creating one that will continue its race through time. Even though the 918 recently posted a sub-7 minute lap round the Nordschleife, It may be the slowest one of all three (that is, if you can call 887 BHP slow). Looking at the bright side, it has the most efficient technology. Not only is the electric engineering incrementing its performance, but it is also having a greater mind-set in the development of environmental concerns.

The Ferrari Enzo is always going to be a hard act to follow but Ferrari has done just that. LaFerrari represents the continuance of Enzo’s heritage; moreover it is reaffirming that with the recent increase of innovating technologies, both history and racing pedigrees will live on. The F70 is laying down the most power out of our green-trio; a massive 950 horsepower out of a 6.3 liter V12 and of course, an electric motor. Like the Enzo before it, only 499 cars will be built and it will carry on with its exclusivity. This means that, again, like the Enzo, you can’t just buy a LaFerrari. You get a notification from Ferrari acknowledging that you are worthy of buying one off the line. Requirements to have a car like this include having owned 5 Ferraris in total, and of course, around \$2 million dollars.

So, there you have it. This is today’s heavyweight sports cars championship. Who will come on top? Up to now, no one has done a comparative review of these three cars. There haven’t been any drag races or time attack runs of these on a same race track. We are certainly on the wait to find out which will be crowned as king, and most of all, hoping to see a new contender...





CHILDREN'S MEDIA CONTENT

7° FORO DE CONTENIDOS DIGITALES



Wilson Krüger

Contenido en los medios para niños

Los Andes University held a conference about producing kids' media content. We had the presence of important names of the world's production of programs like "Lazy Town" and "Teletubbies". Gimnasio Vermont was present there as well to understand this on-going growing industry.

As we love TV shows, movies and series we don't really think about how this is a business and how it works and the interests behind it. For example, you would never say that the movie "Transformers" was made to help selling toys, would you? Well, according to the conference, it was. What do you say about "Lego, the movie"? Lovely, right? Just the same. It is a great business and as you watch these productions you would very likely be willing to buy some toys or figures or any merchandise that might represent the characters and so continue the story you've just seen or just be accompanied by them.

La Universidad de los Andes tuvo una conferencia acerca de la producción de contenido de los medios para niños. Tuvimos la presencia en la misma de importantes nombres del mundo de la producción de programas como "Lazy Town" y "Teletubbies". Nuestro colegio estuvo presente también para entender esta creciente industria.

Como nos encantan las series de televisión, películas y shows, no pensamos realmente cómo esto es un negocio, en cómo funciona y los intereses detrás de éste. Por ejemplo, nunca dirías que "Transformers" fue hecha para ayudar a la venta de juguetes, ¿o sí?

Bueno, de acuerdo a la conferencia fue así. ¿Qué dices de la película de Lego?, adorable, ¿no?

Then we might go: "Mmmmm, so this is all about business"; or "they are always trying to induce us to buy something". Well, yes and no. I must say that yeah, most of the times but not always as we can see programs like "Profesor Super O" (Colombian production about the right use of Spanish), "Lazy Town" (Icelandic production about the importance of exercising) , for the smaller ones "Daniel Tiger's Neighbourhood" (program that helps kids to deal with some of their daily difficulties) and so on.

So on one side: the producers that want to make good profitable programs and also the ones that are more, not to say only, worried about making money. On the other side: us! Then us (parents, teachers and kids) who are not really worried about giving money or not, but really want to be well entertained and kids to be entertained with something useful for life. This means it's our choice to be fooled into buying something, wasting time or just turning the device off or changing the channel and getting something we can enjoy and learn from. That is up to us!

Simplemente lo mismo. Es un gran negocio y cuando ves estas producciones tú estarás muy interesado en comprar algunos juguetes o figuras o algún tipo de mercancía que podría representar los caracteres y así continuar la historia que has visto o ser acompañada por ellos.

Sin embargo, ¿por qué no tenemos más producciones colombianas? Eso es algo que deberíamos preguntarnos. ¿Están los canales de transmisión nacionales dispuestos a pagar en un rango de 20.000 a 50.000 dólares por episodio de una producción y venderlos a otras estaciones por sólo 100 o 150 dólares? De acuerdo a lo que hemos escuchado en la conferencia, eso es más o menos el costo y el precio de venta con que los productores ejecutivos tienen que negociar. Así que, ¿en dónde está el gran negocio? Tú deberías encontrar la respuesta en los negocios secundarios que generan estos programas. Por ejemplo, la venta de cuadernos o suministros para el colegio, o la oficina con sus personajes en ellos y obteniendo algunas regalías por derechos de autor, puede ser un negocio muy lucrativo.

Entonces podríamos decir: "Mmmmmm, así que esto es todo un negocio" o "ellos siempre están tratando de inducirme a comprar algo". Bueno, sí y no. Debo decir que sí, la mayoría de las veces pero no siempre, programas como el "profesor Super O" (una producción local acerca del correcto uso del español.

Imágenes tomadas de:

<http://periodismodemarca.llorenteycuenca.com/wp-content/uploads/2015/02/Lego-Movie-Poster.jpg>

<http://www.ohmygeek.net/wp-content/uploads/2015/04/Control-remoto-de-tv-en-la-mano-ohmygeek.jpg>



EYE-CATCHING

CLUB DE FOTOGRAFÍA

Imagen tomada de:
<http://mochileros.com.mx/wp-content/uploads/2015/09/Fotografio.jpg>



Diego Franco y William Vega
Coordinadores Club de Fotografía

Continuamos en nuestro tercer año y observamos un excelente progreso de nuestros estudiantes. En las primeras clases hemos percibido la dedicación, paciencia y pasión que los estudiantes colocan a la hora de producir sus fotografías. A continuación presentamos la galería del primer periodo 2014-2015. Las fotografías fueron tomadas en el Gimnasio Vermont y la técnica principal es la composición. Esperamos disfruten de estas hermosas imágenes.



▶ **Luz Mariana Pedraza**
10° Grado



▶ **Valeria Mojica**
6° Grado



Alejandra Rey
6° Grado



Juanita Carrasco
8° Grado



Paula Carreño
5° Grado

Sofía Gómez
7° Grado

JAPÓN Y SUS CURIOSIDADES



María José Carranza

Aunque uno de sus fuertes es la avanzada tecnología, no es del todo lo más fascinante de esta pequeña isla de 377 835 km²: también tiene una asombrosa cultura que va desde su "kanji" hasta sus famosas estructuras, tales como palacios, templos y su copia de la "Torre Eiffel" en Tokyo, su capital.

Un poco de cultura...

El arte Japonés es muy bien conocido, ya que tiene mucha historia. Su arte se divide en varias técnicas de arte:

Caligrafía

El uso tradicional del pincel, convierte la caligrafía japonesa en un arte complicado pero hermoso. Se escribe de arriba hacia abajo y se pone, generalmente, en las esquinas superiores de la pintura. Su arte se expresa en frases, poemas, historias o incluso caracteres sueltos.

Escultura

La escultura japonesa y sus técnicas fueron derivadas de las tradiciones budistas y shinto. La escultura se divide en: Madera, generalmente laqueada, dorada o pintada en colores brillantes y vivos. Es el tipo de escultura más conocido y más usado.

El bronce y otros metales también son importantes, ya que los "budas" y todas las cosas que tuvieran que ver con el budismo, se hacían a base de bronce y de metales.

Otros materiales: la piedra y la cerámica cumplían roles importantes.

Una de las cosas que caracteriza un país es tanto su vestimenta como su gastronomía.

Vestimenta:

Entre las vestimentas tradicionales se encuentra el kimono, que es usado en ocasiones especiales. El kimono lo pueden usar tanto hombres como mujeres y niños. El kimono, a pesar de ser una prenda muy llamativa y bonita, no se usa mucho en estos días gracias a su dificultad de uso. Existen varios tipos de kimonos como la yukata, la hakama, el jinbei y el jūnihitoe.

Esto es por ahora solo un abrebocas de lo que tendremos en nuestra revista y en nuestra sección de Japón y tecnología.

FROM SMARTPHONES TO SMARTCARS



Juan José Rincón

Technology is very present in our lives nowadays. Think about how much of it you use on a daily basis. Think about how you trend on Twitter or Facebook, and how sharing a picture or even reading an article online were things that would somehow take quite a while 10 to 15 years ago.

The thing in technology isn't limited to you having the latest smartphone, tablet or computer on the market. Consider technology in other fields such as engineering, medicine, chemistry, architecture and even sports.

Motorsports has seen most technological developments throughout history in the same way that we have witnessed the evolution of the Smartphone; beginning with the first iPhone, to the latest Galaxy phone.

Thirty years ago, there were no driver aids in cars. There were no on-board computers to manage your car's performance, efficiency, comfort, and least of all, safety. Today, it is taken for granted that a car has a radio, GPS, electric seats, and all sorts of electronic gizmos to satisfy a driver's needs. All of these were unimaginable sometime ago.

La tecnología está muy presente en nuestras vidas hoy en día. Piensa en cuánto de esta usas en tu día a día. Piensa también acerca de la forma en qué generas tendencia en Twitter o Facebook, o cómo compartir una foto o incluso leer un artículo en línea serían cosas que tomarían de alguna manera mucho tiempo hace 10 o 15 años.

Lo que pasa es que la tecnología no está limitada a que tu teléfono inteligente, tableta o computador sea el último en el mercado. Considera la tecnología en otros campos tales como ingeniería, medicina, química, arquitectura o incluso deportes.

El automovilismo ha visto la mayoría de los desarrollos tecnológicos a través de la historia de la misma forma en que nosotros hemos sido testigos de la evolución del teléfono inteligente; comenzando con el primer teléfono inteligente al último Galaxy.

Hace treinta años, no había ayudas para los conductores en los vehículos. No había computadores a bordo para gestionar el rendimiento, la eficiencia y la comodidad del vehículo, y mucho menos, seguridad. Hoy, se da por hecho que un vehículo tiene radio, GPS, sillas eléctricas y todo tipo de artilugios eléctricos para satisfacer las necesidades del conductor. Todo esto era inimaginable hace algún tiempo.

“ De los carros inteligentes a los teléfonos inteligentes”

With the surge of motorsport championships in the late 1950's, all the different experiences of the racing teams and manufacturers were eventually brought onto the public roads through investment in projects for road-going cars. This meant that by further succeeding in races, manufacturers could develop ways of producing road cars with excellent driving feel and thereby develop new technologies.

By 1980, Porsche had unveiled the most sophisticated supercar: the Porsche 959. It featured an electronic tachometer, electronically adjustable springs and dampers, and even a digital stopwatch to record lap times, penalties and racing track information. You could say, to a degree, that the Porsche 959 was much like the first iPhone in the motorsports world. About a year later, Ferrari responded with an even more advanced car: the F40. This supercar included everything the 959 had to offer and more.

The list goes on and on, with hundreds of examples like this that have occurred in the last 50 years. Today, however, technology has advanced so much that now cars are beginning to run only on electricity, the idea being that the auto industry has begun to take measures to reduce global pollution and essentially decrease fossil fuel consumption. Meanwhile, there are the plug-in hybrids: cars that run on a gasoline engine and are also powered by an electric motor. This reduces gas consumption but still runs on a petrol engine.

Imagen tomada de:
<http://www.autobild.es/sites/default/files/ferrari-la-ferrari-etoo.jpg>



Con el surgimiento de los campeonatos de automovilismo en los cincuentas, todas las diferentes experiencias de los equipos de carreras y fabricantes fueron eventualmente llevados a las vías públicas a través de inversión en proyectos para carros que circulan en las carreteras. Esto significó que aún más con más éxito en las carreras, los fabricantes podrían desarrollar maneras de hacer carros de producción con una excelente sensación de manejo y de ese modo desarrollar nuevas tecnologías.

En los ochentas, Porsche había develado su auto más sofisticado: el Porsche 959. Incluía un tacómetro electrónico, muelles y amortiguadores ajustables eléctricamente e incluso un cronómetro para registrar los tiempos de vueltas, los castigos y la información la pista de carreras. Podrías decir, en cierto grado, que el Porsche 959 fue como el primer iPhone en el mundo automovilístico. Alrededor de un año más tarde, Ferrari respondió con un carro aún más avanzado: el F40. Este super carro incluía todo lo que el 959 tenía para ofrecer y más.

La lista sigue y sigue, con cientos de ejemplos como este que han ocurrido en los últimos cincuenta años. Hoy, sin embargo, la tecnología ha avanzado tanto que ahora los carros están comenzando a funcionar con electricidad, la idea es que la industria automovilística ha comenzado a tomar medidas para reducir la polución global y esencialmente a mermar el consumo de combustible fósil. Mientras tanto, tenemos los híbridos que se enchufan: carros que funcionan con un motor a gasolina y son impulsados por un motor eléctrico. Esto reduce el consumo de gasolina pero todavía funciona con motor de combustión.

High-performance manufacturers have come up with a way of maintaining both the enjoyment of driving a fast car and being environmentally-friendly as well. This concept of hybrids considers that the power produced by the electric motor can be used to further increase performance in a supercar. The best examples come from McLaren's P1: a 903 horsepower hypercar that runs on a twin turbocharged V8 and electric motor. Porsche's 918 Spyder, also a very powerful racing car for the road that runs on two electric engines, and finally, the Ferrari LaFerrari: 950 horsepower, the product of an electric motor and a gasoline engine.

Even so, there are other ways of integrating technology into supercars: not by creating a plug-in hybrid, not by building a car orientated to neither ultimate comfort nor entertainment, but by creating a smart supercar.

Koenigsegg, a Swedish hypercar manufacturer founded in 1992 has gone with a totally different approach including technology in a car. Their latest project, unveiled at the 2014 Geneva Motorshow, is possibly the fastest car in the world. Powered by a 5.0 liter twin turbocharged engine that develops an astonishing 1,360 horsepower, the Koenigsegg ONE: 1 (one to one) can reach a top speed of 450 km/h. The name "One to One" stands for the power-to-weight ratio; meaning that for every kilogram of weight, there is exactly one horsepower powering this car.

Los fabricantes de alto desempeño han salido con una manera de mantener ambos, el disfrute de manejar un carro rápido y ser amigables con el medio ambiente también. Este concepto de híbridos considera que la energía producida por el motor eléctrico puede ser unas para incrementar más a fondo el desempeño en un súper auto. Los mejores ejemplos vienen del McLaren P1: un hipercoche con 903 caballos de fuerza que corre en un V8 turbo cargada y motor eléctrico. El Porsche 918 spyder, también un carro poderoso de carreras para la carretera que corre sobre dos motores eléctricos, y finalmente, el Ferrari LaFerrari: 950 caballos de fuerza, el producto de un motor eléctrico y un motor a gasolina.



Imagen tomada de: http://wallusia.com/wp-content/uploads/2015/10/mclaren_p1_wallpaper_hd_03.jpeg

Aun así, hay otras formas de integrar la tecnología en los supercarros: no creando un híbrido que se enchufa, no construyendo un carro orientado ni a la última comodidad ni a lo último en entretenimiento, pero creando un supercarro inteligente.

Koenigsegg, un fabricante de hipercoches sueco fundado en 1992 ha llegado con un enfoque totalmente diferente incluyendo tecnología en el automóvil. Su último proyecto develado en el feria automotriz de Ginebra, es posiblemente el carro más rápido del mundo. Alimentado por un motor turbo cargado doble de 5.0 litros que desarrolla unos asombrosos 1360 caballos de potencia, el Koenigsegg ONE: 1 (uno a uno) puede alcanzar una velocidad máxima de 450 km/h. El nombre "uno a uno" significa la relación potencia-peso, esto quiere decir que por cada kilogramo de peso, hay exactamente un caballo de potencia propulsando este carro.



Imagen tomada de: <http://media.caranddriver.com/images/14q2/584478/ferrari-laferrari-hypercar-struts-its-stuff-in-slow-mo-video-car-and-driver-photo-593546-s-450x274.jpg>

“ Los avances en el automovilismo han recorrido un largo camino ”

What is really impressive is that this isn't just another racing car adequate for road use. What the Swedish manufacturer has done is to unveil a way to control the car via a mobile app. It works with a 3G cloud that is connected to the brand's server through which you can effectively change the feel and way the car drives. You can even control the car's radio, GPS and even see mechanical information such as tire pressure, gasoline levels and aerodynamics.

Video:

<http://i.ytimg.com/vi/zh-BMkyGJ54/maxresdefault.jpg>

Breakthroughs in motorsports have come a long way. Today, we are able to control a car through an app in our mobile phone. You have to wonder...what will emerge in 30 years that will make this look old fashioned?



Imagen tomada de: <http://i.ytimg.com/vi/zh-BMkyGJ54/maxresdefault.jpg>

Lo que es realmente impresionante es que no es solo otro auto de carreras adecuado para el uso en carretera. Lo que el fabricante sueco ha hecho es develar una forma de controlar el auto mediante una aplicación móvil. Esta trabaja con una nube 3G que está conectada al servidor de la marca a través del cual se puede cambiar de manera efectiva la sensación y la forma en que el carro se conduce. Uno puede incluso controlar el radio del carro, el GPS, e incluso ver la información mecánica tal como la presión de las llantas, niveles de gasolina y la aerodinámica.

Video:

<http://i.ytimg.com/vi/zh-BMkyGJ54/maxresdefault.jpg>

Los avances en el automovilismo han recorrido un largo camino. Hoy, somos capaces de controlar un auto por medio de una aplicación desde nuestro teléfono móvil. Te debes preguntar... ¿qué surgirá en los siguientes 30 años que hará ver todo esto anticuado?

Fuentes:

<http://thesupercarkids.com/mclaren-p1-vs-porsche-918-spyder/>

http://images.thecarconnection.com/lrg/porsche-918-spyder_100439472_l.jpg

<http://media.caranddriver.com/images/14q2/584478/ferrari-laferrari-hypercar-struts-its-stuff-in-slow-mo-video-car-and-driver-photo-593546-s-450x274.jpg>

<http://i.ytimg.com/vi/zh-BMkyGJ54/maxresdefault.jpg>

UN TOQUE DE TECNOLOGÍA MODERNA



Silvia Chacón

En lo que a nosotros concierne la tecnología es esencial para poder subsistir. Uno de los países cuya tecnología es la más avanzada es Japón y sus avances se desarrollan a una velocidad mayor de lo que vemos aquí. Unos cuantos ejemplos para demostrar lo dicho anteriormente son estos:

El espejo para probarse ropa

Nuestro vecino del otro lado del mundo tuvieron el ingenio de facilitar la cosas para ir a comprar ropa. En cambio de tener que empezar a quitarse y ponerse ropa en el local simplemente te paras frente de un espejo y este te proyecta con la ropa ya puesta. Además ahorras tiempo haciendo esto.

MiP el robot a tu servicio

Otro ejemplo es MiP, un juguete que puede ayudarte a cargar desde una botella de agua, lo cual es bastante útil en la mesa del comedor, nos pasará la sal y nos ayudará a que no se nos riegue la pimienta sobre la mesa. MiP está allí para ayudarnos.

También están un montón de cosas más que los japoneses se les da por crear, a veces innecesarias a nuestro modo de ver, algunas veces útiles. En esta ventana, aprovecharemos el espacio para mostrar esos avances que nos hacen soñar con una nueva percepción del mañana.



Imagen tomada de: <http://www.simplebotics.com/wp-content/uploads/2014/01/MiP.jpg>

OUT OF THE DARKNESS



Betty Blatt

I have never taken a real interest in technological developments. I mean, I have a laptop, a smartphone and use email and Skype but I don't really know anything about them. Whenever I need to buy a device I seek the advice of friends who know more than I do and trust them completely to make the right decision for me. Whenever I see people get excited about a new version or model of some device, I wonder what all the fuss is about and avoid them until they have calmed down. As for social media, I have more than a mild aversion to participating in Facebook, Twitter and the like, as I am not wildly sociable or outspoken in real life and don't figure I should pretend to be in my virtual one. However, there have been two recent events in my life that made me think I should try to nurture a better, healthier relationship with technology.

First of all, there was The 3 Mega Embarrassment: When I got an internet connection (for one reason or another there was no one there to hold my hand) the guy told me I had '3 Mega'. I assumed this was not some weird chat-up line but the amount of 'internet' I had access to. So when I got home, really excited after being internet-less for several weeks, you can imagine my dismay when the little black box showed I had used 3 MB in about 2 minutes. But the counter kept ticking forward so I thought the guy had meant to say '3 Giga'.

Yo nunca he tenido un interés real en los desarrollos tecnológicos. Quiero decir, tengo una laptop, un teléfono inteligente y uso el correo y Skype pero realmente no sé sobre ellos. Cuando necesito comprar un dispositivo busco la asesoría de mis amigos quienes saben más que yo y confío plenamente en ellos para tomar la decisión apropiada. Cada vez que veo gente emocionada acerca de una nueva versión o modelo de algún dispositivo, me pregunto por qué todo el alboroto y los evito hasta que estén más tranquilos. En cuanto a las redes sociales, tengo más que una aversión suave en participar en Facebook, Twitter y de igual manera, como no soy socialmente incontrolable o sin pelos en la lengua en la vida real, no asumo que debería fingir serlo en el mundo virtual. Sin embargo, ha habido dos eventos recientes en mi vida que me hacen pensar que debería intentar establecer una relación más saludable y mejor con la tecnología.

Primero que todo, el bochorno del 3 Mega: cuando conseguí una conexión a internet (por una razón u otra, no había nadie allí que sostuviera mi mano), el señor me dijo que yo tenía "3 megas". Yo asumí que no era ninguna línea de chat extraña, sino la cantidad de acceso a "internet" con la que contaba. Así que cuando llegué a casa, realmente entusiasmada después de haber estado sin internet por varias semanas, pueden imaginar mi consternación cuando la pequeña caja negra mostraba que había usado 3 megas en cerca de 2 minutos. Pero el contador seguía haciendo tictac, así que pensé que él había dicho "3 gigas".

“ What exactly is the point of highlighting my own personal journey out of the Dark Ages? ”

That week I rationed my internet usage, consuming a careful diet of emails and only briefly checking the news, yet within a few days I had already reached 3 GB. How could this be? I wondered. I hadn't spent hours browsing YouTube for cute-cat-falling-down-hole videos or illegally downloading cheesy romcoms (honest). Thanks to the help of a quick search on Google I realised my fatal error: '3 Mega' was the speed of the internet connection and I had un-li-mi-ted access. UNLIMITED ACCESS! I can tell you I immediately went on YouTube in search of cute cat videos. (I know you are probably wondering whether I have been living in a cave for the past decade, but please read on.)

Second of all, there was the Falling in Love at First Swipe incident: I had always been adamant that I would never 'betray' books in their paper form. They just seemed so much more romantic... so... papery (sigh)...

Esa semana racioné el uso de internet, consumiendo una dieta cuidadosa de e-mails y solo brevemente revisando las noticias, incluso así en pocos días ya había alcanzado los 3 gigas. ¿Cómo podría ser esto posible? Me preguntaba. No había pasado horas navegando en YouTube por vídeos tiernos de gatos cayendo en agujeros o descargando ilegalmente alguna cursi comedia romántica (siendo totalmente honesta). Gracias a la ayuda de una búsqueda en Google, me di cuenta de mi fatal error: "3 megas" era la velocidad de la conexión de internet y tenía acceso I-LI-MI-TA-DO. ¡ACCESO ILIMITADO! Puedo contarles que inmediatamente fui a YouTube en búsqueda de vídeos de gatos tiernos (yo sé que se deben estar preguntado si yo he vivido en una cueva la última década, por favor sigan leyendo).

Segundo, el incidente de Enamorada al primer desbloqueo: siempre he sido insistente en que nunca "traicionaría" a los libros de papel. Ellos parecen más románticos... así... finos como de papel (suspiro)... aún cuando una gran parte de mi colección fue destruida por el moho en mi último (y muy sórdido) apartamento, nunca consideré en reemplazarlos con un lector electrónico, prefiriendo en cambio pasar el tiempo de una larga tarde intentando rescatar a los menos enmohecidos y esperando que Santa Claus me trajera otros. Fue solo cuando unos colegas en mi último día de colegio me ofrecieron un Kindle Fire como presente de despedida que vi una luz proverbial. Ahora puedo descargar libros y música en un instante, navegar la web, leer las noticias, y los más importante, jugar Fruit Ninja hasta que la yema de mis dedos están en carne viva y sangrando. Y es tan compacto que lo puedo llevar conmigo a cualquier parte (excepto la ducha). Es sorprendente. Si mi Kindle pudiera arreglar mi casa y masajear mis pies, yo me casaría con él.



Imagen tomada de: http://espectadornegocios.com/media/xcore//4733_1308338658_mujeres-tecnologia.jpg

Even when a large chunk of my collection was destroyed by mould in my last (very dodgy) flat, I did not even consider replacing them with an electronic reader, preferring instead to spend a long afternoon trying to salvage the least-mouldy ones and hoping that Santa Claus would bring me the others. It was only when colleagues in my last school offered me a Kindle Fire as a leaving present that I saw the proverbial light. Now I can download books and music in an instant, browse the web, read the news, and, most importantly, play Fruit Ninja until my fingertips are raw and bleeding. And it is so compact I can take it anywhere (except the shower). It's AMAZING! If my Kindle could do the housework and massage my feet, I'd marry it.

So, in the first case, feeling like a first-class fool and thereby realising my own ignorance was a wake-up call to become savvier about the technology that affects our daily lives. In the second, I experienced how technology can serve to enhance the pleasures in life.

What exactly is the point of highlighting my own personal journey out of the Dark Ages? Well, my reflections have also extended to how much I use technology in the classroom, and sadly, the answer is virtually nada. The young children I teach in pre-school surely have access to all kinds of technology at home and in the 'real world' so I wonder how many more opportunities for learning would open up if I integrated more IT into my lessons and foster this essential form of literacy. Concerns about using technology in the classroom probably revolve around the fact that it might distract pupils from the underlying

Así, en el primer caso, sintiéndome como una tonta de primera clase y de este modo dándome cuenta de mi propia ignorancia fue una llamada de atención para ser más inteligente sobre como la tecnología nos afecta en nuestras vidas diariamente. En el segundo caso, experimenté como la tecnología nos puede servir para mejorar los placeres de la vida.

¿Cuál exactamente es el punto más memorable en mi propio viaje personal fuera del oscurantismo? Bien, mis reflexiones se han extendido a cuánto uso la tecnología en el salón de clase, y tristemente, la respuesta es virtualmente nada. Los niños pequeños a los que les enseño en pre-escolar seguramente tienen acceso a todos los tipos de tecnología en casa y en el "mundo real", así que



Imagen tomada de: <http://goodereader.s3.amazonaws.com/blog/uploads/images/How-to-Rent-Kindle-Library-Books-That-Never-Expire.jpg>



Imagen tomada de: https://capricornio.files.wordpress.com/2014/04/tumblr_mj3na1ylzu1re7sm0o1_500.jpg

me pregunto cuántas oportunidades para aprender estarían abiertas si yo integrara más IT en mis lecciones y fomentara esta forma esencial de alfabetización. Preocupaciones acerca del uso de tecnología en el salón de clase probablemente giran acerca del hecho que podría distraer a los estudiantes de los objetivos subyacentes del aprendizaje, pero parte de esta integración en las lecciones debe suponer despertar la conciencia de su uso responsable.

De esta forma, como un reto personal y profesional, he pensado acerca de cómo la tecnología puede ser un medio para ayudar y motivar los estudiantes a mejorar sus habilidades en Inglés hablado en mis clases (y han repercutido en despertar mi propia conscientización). Aquí están mis ideas iniciales:

learning objectives, but part of its integration into lessons must involve raising awareness of responsible use.

So, as a personal and professional challenge, I have thought about how technology could be used to help and motivate students to improve their English speaking skills in my classes (and have the knock-on effect of raising my own awareness). Here are my initial ideas:

- Get students to make their own recordings and videos as class projects and post them on the aula virtual (this will also encourage parents to use this resource more).
- Use more online material (e.g. clips, songs) as input for the target interactions.
- Make more use of the rooms that have projectors.
- Put students in different classrooms to engage in dialogues via Skype (or even mobile phones - sure to be controversial!) in order to simulate real-life communication

The last point reminds me of something I experienced in a Transition class not long ago. Just before starting my class I saw one of the girls twittering away on what looked like a mobile phone. I was about to tell her off for bringing the device to school (grrr!) when I realised it was just a piece of paper that she had been holding to her ear (ahhh!). Yet she looked so convincing, clearly emulating the behaviour of the adults she had seen around her (she even had the voice and gestures of I-don't-have time-to-deal-with-this-call-or-your-issues irritation down to a tee). It made me realise that these children are already absorbing and embracing the technological tools and skills that will serve them in their personal lives and future careers and it is up to us whether we help or hinder them on their journey.

- Hacer que los estudiantes hagan sus propias grabaciones y vídeos como proyectos de clase y publicarlos en el aula virtual (esto también estimulará a los padres más en el uso de este recurso).

- Usar más material en línea (por ejemplo: clips, canciones, etc.) como entrada para las interacciones objetivo.

- Hacer más uso de los salones que tienen proyectores.

- Poner a los estudiantes en diferentes salones de clase para involucrarlos en diálogos por medio de Skype (o incluso mediante teléfonos celulares – de seguro un tema controversial) para simular comunicación de la vida real.

El último punto me recuerda de algo que experimenté en una clase de transición no hace mucho tiempo. Justo antes de iniciar mi clase vi una de las niñas hablando en lo que parecía ser un teléfono celular. Estaba a punto de regañarla por traer el dispositivo al colegio, cuando me di cuenta que era solo un pedazo de papel que sostenía junto a su oreja. Se veía convincente, claramente emulando el comportamiento de los adultos que ve alrededor (incluso tenía la voz y los gestos de molestia de manera perfecta “no tengo tiempo para lidiar con esta llamada o tus problemas”). Me hizo darme cuenta que estos niños están absorbiendo y aceptando las herramientas tecnológicas y habilidades que les servirán en sus vidas y futuras carreras y depende de nosotros si les ayudamos o les entorpecemos su camino.



Imagen tomada de:
<http://lormik.com/wp-content/uploads/2014/10/tecnologia-gente.jpg>

TECNOLOGÍA Y DEPORTE



Daniel Martínez

A medida que avanza el tiempo, la tecnología se va incorporando en el deporte y observamos que el rendimiento de los deportistas se eleva día a día. Entonces, ¿qué hacen los deportistas para mejorar sus resultados y obtener mayores logros? Además del entrenamiento arduo, otra de las razones de la mejora en el rendimiento de la persona que entrena es la incorporación de tecnología en las máquinas de entrenamiento tales como Kinesis, multifuerza, la misma Alter G Anti-Gravity Treadmill, al igual que en diferentes sistemas de entrenamiento como TRX o CrossFit. Otro punto importante en esta mejora, es algo que todos utilizamos y no le prestamos mucha atención: la ropa.

En esta los fabricantes invierten tiempo y dinero para que sea lo más cómoda, confortable y ligera posible optimizando el rendimiento, el desempeño, eliminando incomodidades como el sudor y sobre todo aumentando la capacidad de adaptabilidad del cuerpo humano a sus necesidades deportivas. Actualmente, algunas utilizan chips que suministran información sobre el desempeño del deportista durante la ejecución de los diferentes gestos deportivos, favoreciendo así la búsqueda de estrategias para mejorar la actividad y mejorar los resultados.

Existe ropa deportiva que genera compresión muscular sobre el cuerpo, la cual genera beneficios para la salud del practicante del deporte tanto a nivel competitivo como aficionado, ayudando a reducir los daños musculares y la posibilidad de lesiones durante y después del entrenamiento; mejorando la estabilidad y la agilidad del deportista, su rendimiento por medio de la reducción de la oscilación y el aumento de la resistencia muscular. También controla la temperatura del cuerpo, su humedad, reduciendo a la vez la inflamación y el dolor muscular, evitando al mismo tiempo la salida de mal olor producto de la fricción del traje con el sudor.

Otra de las grandes ventajas que a nivel mundial se han visto gracias al ingreso de la tecnología en la ropa deportiva, es el apoyo de los fabricantes en el cuidado del medio ambiente. Un ejemplo de esto, se presentó en el pasado mundial de fútbol disputado en Brasil, una de las más grandes marcas deportivas introdujo camisetas de algunas selecciones de fútbol fabricadas a base de botellas de plástico. Algo que para muchos es una novedad, ya que no se esperaba que este material sea la base de una muy llamativa que muchos desean adquirir.

Más información:

<https://www.youtube.com/watch?v=uUsTkuINUTw>

<https://www.youtube.com/watch?v=yA3dDPwuKuQ>

Imagen tomada de <http://k32.kn3.com/album/1/6/8/09/merissa/17/AD0.jpg>



VOCALOIDS



Laura Arias

Acompañando el futuro de la música y la tecnología

AL escuchar la palabra vocaloid puede que se vengan muchas cosas a la mente de las personas, pero de seguro todos estarán de acuerdo con el pensamiento "eso debe ser un invento de los asiáticos". Ciertamente es un invento de los asiáticos, para ser más precisos de los japoneses.

Los Vocaloids (ボーカロイド Bōkaroido) son cantantes holográficos desarrollados por YAMAHA Corporation y por Music Technology Group de la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona, España. Yamaha corporation se encargó de financiar el proyecto y de desarrollar el software, por otro lado Music Technology Group desarrollo los hologramas.

Yamaha empezó el desarrollo de Vocaloid en marzo de 2000 y se anunció por primera vez en la German fair Musikmesse del 5 al 9 de marzo de 2003. Los primeros Vocaloids, Leon y Lola, fueron liberados por el estudio Zero-G el 3 de marzo de 2004, los cuales fueron vendidos como un "Virtual Soul Vocalist". León y Lola hicieron su primera aparición en el NAMM Show el 15 de enero de 2004. Más tarde, Zero-G lanzó Miriam. Ese mismo año, Crypton Future Media también lanzó su primer Vocaloid, Meiko. En junio de 2005, Yamaha actualizó la versión del motor a 1.1 Un parche fue liberado después para actualizar todos los motores Vocaloid a Vocaloid 1.1.2, agregando

nuevas características al software, aunque había diferencias entre las salidas resultantes del motor. Un total de cinco productos Vocaloid fueron lanzados desde 2004 a 2006. Vocaloid no tuvo rivales previos en tecnología para contender con al menos en el tiempo de su lanzamiento, con la versión en Inglés solamente tuvieron que hacer frente al lanzamiento posterior del software VirSyn's Cantor durante su ejecución original A partir de 2011, esta versión del software ya no tiene el soporte de Yamaha y ya no será actualizada.

Actual mente existen 58 Vocaloids, entre las más destacados se encuentran:

- Hatsune Miku
- Kaito
- Meiko
- Kagamine Rin/Len
- Kamui Gakupo
- Megurine Luka
- Gumi

Con el invento de los Vocaloids nos podemos dar cuenta de la manera en que la tecnología y la música trabajan juntas para crear maravillas del entretenimiento.



WEIRDEST THINGS ON THE INTERNET



Fabiana Mariño

So, many of us know what the internet is like. I might say it is maybe our favorite thing to do as soon as we get home or during the holidays; or at least that's what our family and mom think. But, we all know we use it almost every day.

Some history about it:

It began in 1960, by that time Internet was only a military investigation called American Department of Defense. At that moment internet was really easy to hack, it was really vulnerable because it was based in a public "switched telephone network". So with the help of several scientist Internet started to evolve and become better. The first purpose of what was the Internet in those times was to gain the information from another device even if the controller was broken.

Evolution of the Internet:

It's funny to see how the Internet started as such basic thing that was only used for military purposes, and that now the Internet is a great door used by almost every person in the world. This can show us how Internet has evolved through the time. The Internet not only has evolved in its velocity, it has also changed the amount of clients or "customers". Not long ago internet was only used by adults, internet was like a synonym for "work".

Entonces, muchos de nosotros sabemos lo que es Internet. Podría decir que es quizá nuestro tema favorito al llegar a casa o durante las vacaciones, o por lo menos eso es lo que nuestra familia y nuestra mamá piensan. Pero, nosotros sabemos que lo usamos casi a diario.

Un poco de historia historia sobre Internet

Comenzó en 1960, en ese tiempo era solo una investigación militar del departamento de defense Americano. En ese momento internet era realmente fácil de acceder ilegalmente porque estaba basado en una red pública de interruptores telefónicos. Entonces con la ayuda de varios expertos en informática que iniciaron su evolución y mejora. El primer propósito de lo que fue el Internet en esos tiempos era conseguir la información de otro dispositivo aún si el controlador estaba descompuesto.

Evolución de Internet:

Es interesante ver cómo Internet inició de manera tan básica que era solo usado para propósitos militares y que ahora es una gran puerta a casi todas las personas en el mundo. Esto puede mostrarnos como Internet ha evolucionado a través del tiempo. Internet no solo ha evolucionado en su velocidad, también ha cambiado la cantidad de clientes.

However now in the XXI century, internet is used by most of the people in the world. Here goes a fun fact: did you know that 15% of Americans adults don't use the internet, or that 9 million people in Britain have never used the internet.

How does the internet work?

Even though the internet is a very young technology and hasn't evolved a lot through time, you can barely imagine a life without it. Or whenever internet fails don't you freak at the minute? But have you ever wondered how it works, or why is it so fast, because sending a signal to space and to come back is not as fast as you think. However, thanks to many engineers internet is now what it has to be. "To understand the Internet, it helps to look at it as a system with two main components. The first of those components is hardware. That includes everything from the cables that carry terabits of information every second to the computer sitting in front of you. Other types of hardware that support the Internet include routers, servers, cell phone towers, satellites, radios, smartphones and other devices. All these devices together create the network of networks." So internet is not just a simple thing that we all love it's a bigger thing that carry a lot of information.

So, although this article wasn't about the "weirdest things on the Internet" because sincerely, I wanted to show you all the weird stuff people sell on eBay or Amazon, but indeed it was about the weirdest things about the Internet because personally I really didn't know how the Internet worked or how it began or for which purposes it was created, sometimes is fun to know more about the things you use everyday.

No hace mucho tiempo internet era solo usado por adultos, estaba relacionado con "trabajo". Sin embargo, ahora en el siglo XXI es usado por la mayoría de la gente en el mundo. Aquí un hecho interesante: ¿sabías que el 15% de los adultos americanos no usan internet o que 9 millones de personas en Gran Bretaña nunca han usado internet?

¿Cómo funciona internet?

Aunque internet es una tecnología muy joven y no ha evolucionado mucho a través del tiempo, nos podemos apenas imaginar una vida sin él. ¿o cada vez que la conexión a internet falla no entras en pánico al instante? Pero te has preguntado alguna vez cómo funciona o por qué es tan rápido, porque enviar una señal al espacio y su regreso no es tan rápido como piensas. Sin embargo, gracias a muchos ingenieros, internet es ahora lo que tiene que ser. "Para entender internet, ayuda mirarlo como un sistema con dos componentes principales. El primero de esos componentes es el hardware. Eso incluye todo desde los cables que llevan los terabits de información cada segundo al computador que está frente a ti. Otros tipos de hardware que respaldan internet incluyen enrutadores, servidores, torres de telefonía celular, satélites, radios, teléfonos inteligentes y otros dispositivos. Todos estos juntos crean la red de redes". Entonces internet no es solo algo sencillo que amamos, es algo más grande que lleva mucha información.

Y aunque este artículo al final no resultó sobre "las cosas más extrañas sobre internet", porque sinceramente, yo quería mostrarles todas las cosas extrañas que la gente vende en eBay o Amazon, pero de hecho se trató de las cosas más extrañas acerca de internet, ya que, personalmente yo realmente no sabía cómo funcionaba internet o cómo comenzó o para cuáles propósitos fue creado, algunas veces es divertido saber más acerca de las cosas que utilizamos a diario.

Sources:

<http://www.factslices.com/s-Internet>

<http://www.buzzfeed.com/katienotopoulos/50-surprising-facts-about-the-internet#.whjRjBb2W>

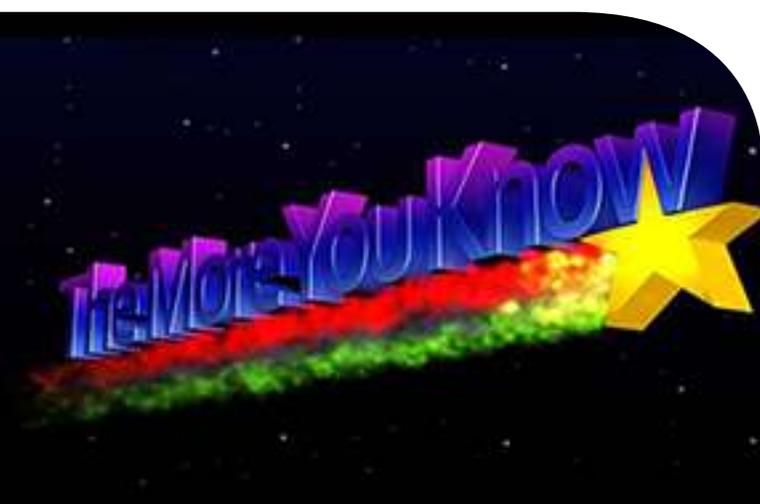
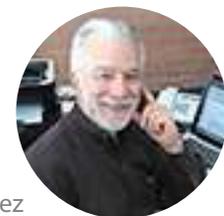


Imagen tomada de: https://i.ytimg.com/vi/GD6qtc2_AQA/sddefault.jpg

EN BLANCO Y NEGRO



Raúl González

O de cómo la tecnología fue llegando a mi vida

Mayor de 60

Director de Proyectos Especiales (no muy complejos)

Cuando nací, la televisión no existía en Colombia. Pero solo dos años después, en 1954, durante la dictadura del general Rojas Pinilla (abuelo de Samuelito, nuestro malhadado exalcalde), se llevaron a cabo los trámites para traer los equipos necesarios para fundar la “Televisora Nacional”.

En esa época, las noticias se oían a través de la radio, casi como ahora. La diferencia estaba en que un radio de aquellos tiempos era una enorme caja con dos botones al frente, uno para el encendido y el volumen y otro para la sintonización de las emisoras, que demoraba alrededor de treinta segundos para encenderse, pues primero debían calentarse los tubos de vacío que en gran número conformaban el “alma” de estos aparatos. Su tamaño se redujo cuando se inventó el transistor, mucho más pequeño que un tubo de vacío, que consistía en un pequeño cilindro de silicio, capaz de recibir señales de onda corta (y larga, creo). La música se escuchaba en radiolas, muebles inmensos que constaban de múltiples botones que regulaban la velocidad de rotación de un plato, en donde se colocaban discos de acetato de 33 o 45 rpm. Fueron los antecesores de los equipos de sonido actuales (que también pasarán muy pronto a la historia). Ni qué decir de

los teléfonos: todos eran de color negro, fabricados en un material llamado baquelita, con un disco con diez agujeros, cada uno de los cuales contenía un número; el disco se giraba hasta un tope, seis veces, bzzz, clinc, bzzz, clinc... una maravilla. Pero aclaremos: esas invenciones eran en los años cincuenta del siglo pasado lo último en tecnología: cien años antes ni siquiera existía la energía eléctrica domiciliaria.

Mi más antiguo recuerdo tecnológico se refiere precisamente al televisor que mi papá compró en 1956: era un cubo enorme instalado en un costado de la sala, marca Philco, que nadie podía mover por su peso, tamaño y delicadeza. Era en blanco y negro, por supuesto, y era capaz de sintonizar los dos únicos canales nacionales que, si se querían cambiar, había que pararse del sofá, caminar los tres metros que nos distanciaban del aparato, mover el botón que sonaba crac, crac, ajustar la imagen y los tonos de grises, regresar al asiento y cerciorarse de que el programa elegido era mejor que el que acababa de quitarse... Parece mentira, pero aún recuerdo hechos extraordinarios vistos a través de aquel televisor primitivo: en julio de 1969 pude presenciar en vivo y en directo el alunizaje de una nave espacial, parecida a una araña gigante denominada

“En el siglo XXI, la tecnología comenzó a apabullarme”

Eagle, que se había desprendido de la nave madre, llamada Apolo 11. ¡El ser humano había salido del planeta! Todavía hay tontos en la Tierra que piensan que todo fue un engaño. Y en 1970, el mejor recuerdo: el primer mundial de fútbol televisado, México 70. Aún hoy, más de cuarenta años después, soy capaz de recordar casi todos los goles del rey Pelé y su corte: Tostão, Gerson, Rivelino,, Jairzinho... en blanco y negro.

En la universidad, por allá en los setentas, adquirí una calculadora que podía realizar las cuatro operaciones básicas. Pero ¡oh prodigio de la tecnología! también podía sacar raíces cuadradas. Fui el estudiante más popular de la facultad de Ingeniería, pues una máquina tan poderosa, capaz de realizar hazañas semejantes, era digna de admiración, cual estrella de rock. Poco a poco, esos artefactos fueron cada vez más comunes y en pocos meses mi calculadora se volvió obsoleta.

Cuando comencé a trabajar como ingeniero, la empresa me suministró una “supercalculadora” Texas Instruments para realizar mis cálculos matemáticos, a la cual se le introducían tarjetas magnéticas con los respectivos programas. El mejor de todos era uno capaz de calcular el biorritmo de las personas con solo suministrarle su fecha de nacimiento. Las consultas astrológicas en mi oficina se multiplicaron y solo cesaron cuando mi jefe se enteró del mal uso que le estaba dando al aparato aquél.

En 1988 adquirí un extraordinario computador personal Macintosh de Apple con una capacidad enorme: 40 Megabytes (hoy en día esos

megas alcanzarían para almacenar escasamente el tipo de letra que utilizo para este artículo). Qué raro: era un computador en blanco y negro que leía diskettes para poder realizar operaciones que requirieran más de 40 megas de capacidad. La impresora que lo acompañaba imprimía una página por minuto. Un verdadero portento (hoy es una reliquia que guardo en el observatorio astronómico).

En el siglo XXI, la tecnología comenzó a apabullarme: juegos electrónicos, tabletas, teléfonos inteligentes, televisores de alta resolución, redes sociales que permiten la comunicación instantánea con cualquier persona en cualquier lugar del mundo. ¡Uff! Escasamente empleo mi celular como teléfono (aunque tengo fama entre mis amigos que nunca lo contesto).

Vayamos al futuro: ha sido tan veloz el cambio, que no soy capaz de imaginar lo que nos espera en diez o veinte años. Quizás alcance a ver un ser humano en Marte, a “teclear” textos con mi voz o con el pensamiento, a transportarme a un estadio sin moverme de mi casa para ver desde el mejor sitio un partido de fútbol, a viajar por el aire, a veinte metros de altura, para evitar el caótico tránsito de Bogotá... ¿Cuál es el límite de la mente humana, de la ciencia, de la tecnología? ¿Podremos asimilar estos enormes y casi imposibles cambios en nuestras vidas? Me parece que yo no podré, pero quienes han vivido toda su existencia sumergidos en el mundo virtual, con seguridad verán todo como un proceso natural de transformación. Buena suerte para ellos.



Imagen tomada de:

<http://cdn5.appleseencia.com/wp-content/blogs.dir/>

[17/files/2015/04/macintosh-classic-apple-web-page.jpg](http://cdn5.appleseencia.com/wp-content/blogs.dir/17/files/2015/04/macintosh-classic-apple-web-page.jpg)

Eagle, que se había desprendido de la nave madre, llamada Apolo 11. ¡El ser humano había salido del planeta! Todavía hay tontos en la Tierra que piensan que todo fue un engaño. Y en 1970, el mejor recuerdo: el primer mundial de fútbol televisado, México 70. Aún hoy, más de cuarenta años después, soy capaz de recordar casi todos los goles del rey Pelé y su corte: Tostão, Gerson, Rivelino,, Jairzinho... en blanco y negro.

En la universidad, por allá en los setentas, adquirí una calculadora que podía realizar las cuatro operaciones básicas. Pero ¡oh prodigio de la tecnología! también podía sacar raíces cuadradas. Fui el estudiante más popular de la facultad de Ingeniería, pues una máquina tan poderosa, capaz de realizar hazañas semejantes, era digna de admiración, cual estrella de rock. Poco a poco, esos artefactos fueron cada vez más comunes y en pocos meses mi calculadora se volvió obsoleta.

Cuando comencé a trabajar como ingeniero, la empresa me suministró una "supercalculadora" Texas Instruments para realizar mis cálculos matemáticos, a la cual se le introducían tarjetas magnéticas con los respectivos programas. El mejor de todos era uno capaz de calcular el biorritmo de las personas con solo suministrarle su fecha de nacimiento. Las consultas astrológicas en mi oficina se multiplicaron y solo cesaron cuando mi jefe se enteró del mal uso que le estaba dando al aparato aquél.

En 1988 adquirí un extraordinario computador personal Macintosh de Apple con una capacidad enorme: 40 Megabytes (hoy en día esos megas alcanzarían para almacenar escasamente el tipo de letra que utilizo para este artículo). Qué raro: era un computador en blanco y negro que leía diskettes para poder realizar operaciones que requirieran más de 40 megas de capacidad. La impresora que lo acompañaba imprimía una página por minuto. Un verdadero portento (hoy es una reliquia que guardo en el observatorio astronómico).

En el siglo XXI, la tecnología comenzó a apabullarme: juegos electrónicos, tabletas, teléfonos inteligentes, televisores de alta resolución, redes sociales que permiten la comunicación instantánea con cualquier persona en cualquier lugar del mundo. ¡Uff! Escasamente empleo mi celular como teléfono (aunque tengo fama entre mis amigos que nunca lo contesto).

Vayamos al futuro: ha sido tan veloz el cambio, que no soy capaz de imaginar lo que nos espera en diez o veinte años. Quizás alcance a ver un ser humano en Marte, a "teclear" textos con mi voz o con el pensamiento, a transportarme a un estadio sin moverme de mi casa para ver desde el mejor sitio un partido de fútbol, a viajar por el aire, a veinte metros de altura, para evitar el caótico tránsito de Bogotá... ¿Cuál es el límite de la mente humana, de la ciencia, de la tecnología? ¿Podremos asimilar estos enormes y casi imposibles cambios en nuestras vidas? Me parece que yo no podré, pero quienes han vivido toda su existencia sumergidos en el mundo virtual, con seguridad verán todo como un proceso natural de transformación. Buena suerte para ellos.

Muy pronto

Gimnasio Vermont
presentará

LA
2
EDICIÓN



guionistas: FABIANA MARIÑO SILVIA CHACÓN
MARÍA JOSÉ CARRANZA MARÍA PAULA MONTOYA
ELIANA ROZO TOMÁS ÁNGEL LAURA ARIAS
JUAN JOSÉ RINCÓN IVÁN MANZANO
ANA MARÍA REY

diseño: YENNY OIME JUAN SEBASTIÁN OSPINA
cámaras: DIEGO FRANCO WILLIAM VEGA
efectos visuales: JUAN ESTEBAN MORALES
producción: DEPARTAMENTO DE I.T.



En línea próximamente
www.gimnasiovermont.edu.co/VermonTic/2